

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

RATO MICKEY SALVA CASTELO DISNEY

TÍTULO: Mickey Mouse
MÁQUINA: Spectrum

DEPOIS da relativa decepção de *Basil, The Great Mouse Detective*, a nova aposta da Gremlin era esperada com alguma ansiedade. E que passar o Rato Mickey para o computador era uma tarefa de respeito e responsabilidade. Da qual a Gremlin parece ter saído não só ileso mas também vencedora. E Mickey Mouse já está aí.

O Rato Mickey, herói que tem já 50 anos de vida nas histórias de banda desenhada continua tão vivo e esperto como quando Walt Disney o criou. E, por certo, com esta versão de computador vai chegar a muita gente que poderá, finalmente, não só ler as histórias como viver uma, todinha.

Fiquem, pois, sabendo que o Castelo Disney foi tomado de assalto pelo rei dos Ogres, um malvado que até faz o João Bafodeança parecer um menino de coro. Para pôr tudo em pratos limpos, Mickey tem que viajar pelas cinco torres do castelo e dar cabo dos comparsas do rei.

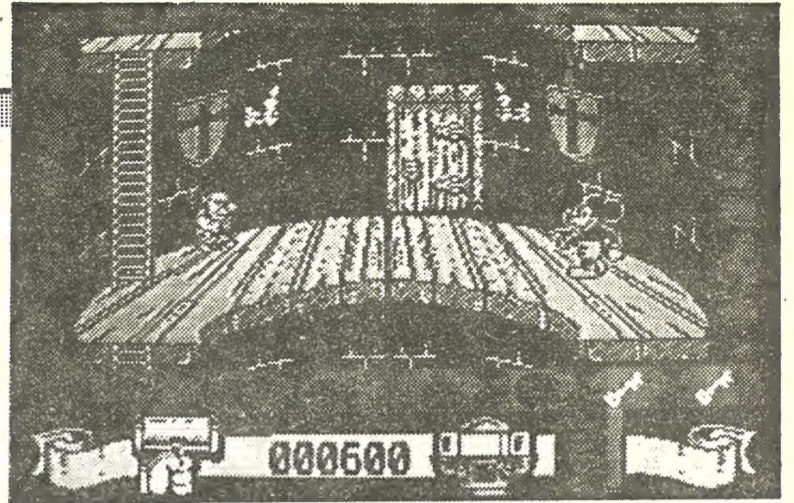
Como não é de bom tom um herói como o Mickey andar aos tiros nas pessoas, o nosso Rato parte de viagem com uma pistola de água e um martelo. Que fazem um efeito terrível (desde que bem escolhidos) nas hostes inimigas. Bisnagada daqui, martela dali, Mickey vai mesmo correr com todos os malandrins para fora do castelo.

Quando Mickey «limpa» um dos maus, este deixa atrás de si um objecto que é, por regra, de muita utilidade: água para recarregar a pistola,

alguns feitiços, chaves ou bolas negras que «desatinam» o pobre Mickey.

Divertido é ver o que acontece aos ogres gigantes quando levam uma martelada na cabeça (ai que já vos dei uma pista. — JA). Mas para os fantasmas outra é a história. E já agora mais um aviso: ficar sem água, significa que Mickey perde uma vida.

Nas torres do castelo Mickey tem que resolver diversos problemas. Descoberta a chave que abre uma porta, o nosso herói vai encontrar por detrás desta (da porta, vistos) um subjogo divertido que dá outra dimensão ao jogo principal. O primeiro é uma espécie de Pac-Man em que Mickey tem que recolher pregos, um martelo e madeira antes de procurar a saída desse labirinto. Noutro jogo o Rato tem que rebentar bolas que



saem de garrafas antes que elas lhe toquem e, ao mesmo tempo, evitar ser tocado pelos fantasmas que teimam em aproximar-se.

Quando Mickey tiver resolvido todos os subjogos de uma torre (há mais do que os indicados) e passar a porta lá bem no alto, está pronto para ir salvar outra torre. O que obriga ao já habitual «loader» de outro bloco.

Mickey Mouse é um jogo fácil. O que é natural, porque apela aos mais novos. O que não quer dizer que os mais entradotes não se percam, rin-

do, lembrando também as histórias de quando eram pequenos. E que esta aposta da Gremlin foi mesmo bem concebida. Uma única nota fraca: a música que aparece sempre que Mickey morre. A marcha fúnebre não é a mais apropriada peça musical para um jogo deste tipo.

Género: Acção
Gráficos (1/10): 9
Dificuldade (1/10): 7
Conselho: A não perder

HEROÍNA SOLITÁRIA DÁ CHUCHAS A BEBÉS

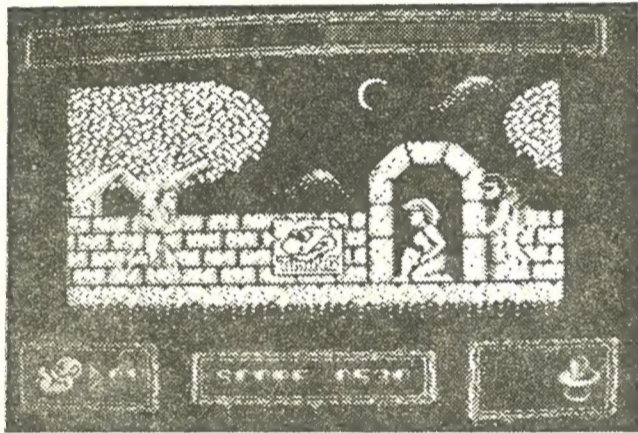
TÍTULO: Brat/Attack
MÁQUINA: Spectrum

A revista que mais casastes com jogos oferece aos seus leitores (sensivelmente uma por mês, e já vai na 7.ª oferta) é, sem dúvida, a «Sinclair User». Não se limitando a mostrar pedaços das novidades a lançar, entrou por uma política de mistura de alguns «demos» — demonstrações — com jogos feitos especialmente para cada edição. E nessa faixa que se encaixa *Brat Attack*, por certo uma das mais interessantes peças de programação até agora publicadas.

Brat Attack, que, como é óbvio, muitos vão poder comprar na loja onde se abastecem, é um esforço sem pretensões de Colin Swinburne, programador responsável por *Deviants*, *Joe Blade* e *A Day in the Life of Thing* e, agora, *Joe Blade II* (a rebentar por aí em breve).

Em *Brat Attack* há muito do que vai aparecer em *Joe Blade*. A nível de gráficos Colin Swinburne é muito igual a si próprio em tudo aquilo a que mete mãos. Desenho certinho, bom movimento, alguns toques bem feitos, a mostrar a preocupação de um trabalho profissional.

A história conta-se numa penada. Embora seja bem mais difícil de resolver. É que são algumas centenas de quadros, bem distribuídos num labirinto de que muitos só sairão se pensarem em socorrer-se de



papel e lápis (caneta preta para a «A Capital» para fazer o mapa).

Oçam (ou leiam) a história: Dez trabalhadores da «Sinclair User» foram raptados pela concorrência e transformados em bebés. Em liberdade ficou uma única pessoa, por acaso a heroína deste jogo, que vai ter de persegui-lo no labirinto onde os bebés estão prisioneiros, procurando-os, para os salvar. Um único problema: os bebés desatam num imenso berreiro logo que a heroína se aproxima e recusam-se a acompanhá-la. Que fazer?

A chucha, está provado, é um objecto mágico capaz de resolver muitos problemas. Neste caso, o que há a fazer é encontrar uma chucha para cada bebé.

Energia extra para esmurrar os inimigos, há também alguma espalhada pelo labirinto. Mas o melhor é mesmo saltar-lhes em cima com um grande grito de karaté, e desaparecer da área de imediato. Para passar nas portas, utilizar Q (se quer e pode subir) e A (se quer e pode descer). Direita, alcança-se com o P, enquanto o O permite avançar no sentido inverso. Se pensa saltar (conveniente para voar sobre as sepulturas e abater inimigos) use SPACE. E lembre-se de que os 1000 pontos de energia desaparecem num ápice se teimar em andar a tropeçar em inimigos e lápides.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A comprar

MAIS QUE ACTIVO É POUCO INTERESSANTE

TÍTULO: Hyper Active
MÁQUINA: Spectrum

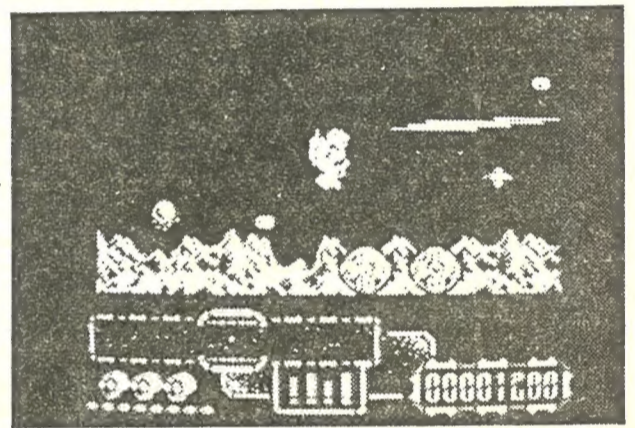
ORA aí está mais um jogo que não precisa de instruções. E carregar e andar. Chama-se *Hyper Active* e é um «clone» de *Crosswize* e *Sidewize*.

Quem é leitor regular da *Sinclair User* teve este jogo em «oferta» daquela revista. Para os outros há que procurar nas lojas. Depois, é tempo de correr pela vida...

Hyper Active significa, mais ou menos, «Mais que muito activo». Apressado será um termo apropriado dada a velocidade que os programadores da Special FX puseram neste jogo.

Encafuado num fato de astronauta, o jogador tem que correr a superfície de um asteroide instável (não sentimental mas fisicamente) em busca de esferas de energia que há que transportar até um cristal no centro do bloco de pedra perdido no espaço.

O astronauta (ou será asteroídnauta?) só tem que aproximar-se das esferas e tocá-las que logo elas o seguem como abelhas perseguindo uma flor cheia de néctar (parece-me que esta imagem não é bem correcta — JA). Uma viagem até ao cristal, manobrar em posição para largar as esferas (o cristal toma conta disso quando for o momento) e é apressar o passo para encon-



trar mais algumas esferas tremalhadas.

Para não se perder, use o «scanner» no fundo do «ecrã». Do género do de «Stainless Steel» (hoje em dia já não se inventa nada) é muito útil para descobrir as «redondinhas». Quando tiver recolhido oito esferas, divirta-se abatendo os alienígenas (não lhe tinham dito que havia muito?) e completará o nível. Mas não demore muito ou vai ter que haver-se não só com as pequenas e aborrecidas criaturas mas também com um disco voador que não têm tão boas intenções como os que regularmente (às quartas, sextas e domingos após os serviços religiosos matinais), nos visitam.

No nível seguinte, vai ter que haver-se com umas minhocas grandes a que os programadores chamam dragões. Se lhes der na cabeça (muitas pancadas em cada uma das quatro) vai resolver uma série dor de cabeça. O que o leva de imediato até ao nível seguinte onde a violência é rainha. Dispare a oito e fé em Deus guarde-se para o nível quatro onde vai ter que acertar com as bombas em...

Afinal não lhe vamos contar o resto. Foi uma decisão unânime aqui no Poço. Mais saiba que não vai ter a vida facilitada.
Género: Acção
Gráficos (1/10): 7
Dificuldade (1/10): 7
Conselho: Veja antes de comprar.

JOGO DO FUTURO É COISA COMPLICADA

TÍTULO: Hot Shot
MÁQUINA: Spectrum

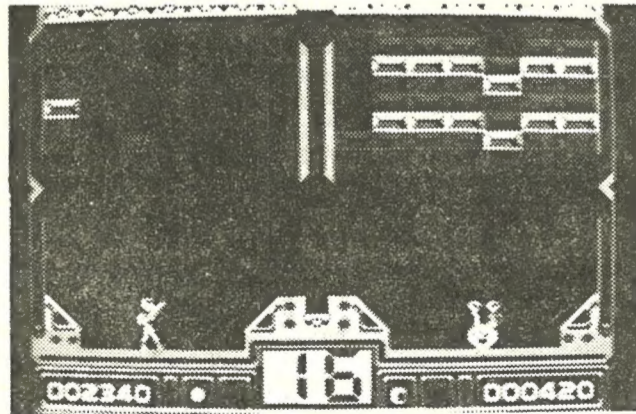
DECIDIDAMENTE, o futuro vai ser uma coisa muito complicada. Não acreditam? Então espriem nas linhas abaixo como é que vão ser os desportos do futuro. E não se admirem se, após a leitura, pensarem como alguns pobres mortais que já experimentaram o dito jogo. É que «Hot Shot» é mesmo de arrepiar os cabelos.

O «blá-blá» da casa editora, a Addictive Games garante que «Hot Shot» vai ser uma espécie de «squash» do futuro. Mas na realidade, o que o jogador (ou jogadores, coitados) tem é um jogo de bola e tijolos que parece jogado dentro de uma máquina de «flippers». Estão a topar?

Pois bem, este muito estranho jogo, que é uma aventura diferente do senhor David Jones (responsável por *Strombringer* e coisas assim, vocês sabem quais) permite que o jogador escolha de entre uma vasta galeria de personagens quem é que quer ser. Feita a escolha, é tempo de entrar em campo, equipado com uma estranha arma, que parece o cano de um aspirador (e funciona como tal). Em abono da verdade e para que os mais desprevenidos não se assustem, é bom que se diga que alguns dos jogadores não utilizam qualquer arma mas um tubo do mesmo tipo, que lhes integra a anatomia. Coitados, nasceram mesmo para jogar...

Mas vamos ao que interessa: as regras. Tudo começa no nível um (o mais baixo) onde há que destruir tijolos coloridos utilizando a bola. Os jogadores posicionam-se nos lados opostos do campo e usam o «gravitón» (é assim que chamam à arma ou super-nariz) para controlar a bola. Carregar em «Fire» faz com que seja atraída para a arma. Nova pressão em «fire» e... boa viagem bola. Divertido no meio de tudo isto, é apontar ao opositor e disparar. Magnífico, o trabalho de programação feita em volta da destruição dos jogadores. até apetece morrer.

Correr para a esquerda e direita, baixar-se (para evitar bolas) são alguns dos movimentos permitidos ao jogador. Para virar a arma (carregando em «fire» basta mover o «joystick» ou as teclas correspondentes à direcção.



Caso o jogador consiga atingir a pontuação considerada necessária para passar ao nível imediato, é tempo de ir jogar «flippers». Se se portar bem aqui, vai mesmo jogar numa imensa área de «flippers». Três vidas é quanto tem ao seu dispor para provar que é o melhor nestas coisas.

Mais um bónus aparece então. Logo seguido de um nível onde há que atingir blocos azuis, que, uma vez caídos no solo, fazem subir o nível da água do compartimento sobre o qual se encontram. A ideia deste nível é uma só: afogar o seu adversário antes que ele o faça a... (aqui cabe-lhe adivinhar o resto da frase).

Dar cabo da Besta é a tarefa seguinte. E que tem que ser feita bem depressa, antes que o imenso «buraco negro» se torne num buraco por detrás das costas.

Hot Shot é um jogo difícil. Que, por isso mesmo, não vai convencer muita gente. Mas os que adoram jogos impossíveis, bem podem apostar neste «desvio» de David Jones. Só que não devem esperar maravilhas.

Género: Acção/simulador
Gráficos (1/10): 7
Dificuldade (1/10): 9
Conselho: Veja antes de comprar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — STREET FIGHTER
- 2.º — 1943
- 3.º — PETER BEARDELEY
- 4.º — FOOTBALL MANAGER II
- 5.º — ROAD BUSTERS
- 6.º — TARGET RENEGADE 7.º — MAD MAX
- 8.º — HERCULES
- 9.º — VINDICATER
- 10.º — MARAUDER

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

ALGUNS jogos menos falados começam a aparecer nestas linhas, provando que vale a pena seleccionar as vossas cartas. É verdade que muitos, com o novo sistema, vão ficar de fora muito tempo, mas a aposta na qualidade é, por certo, recompensa suficiente para todos vós. E por favor, não enviem mais mapas de *Action Force II* (só a partir do nível 30 e seguintes...), *Dark Side*, *Tai-Pan*, *Target Renegade* e outros. Basta-vos espreitar as páginas de «A Capital» para saberem o que devem ou não devem enviar para o «Poço». E que é isso de escrever para aqui na semana seguinte à publicação de dicas sobre um jogo, pedindo exactamente... dicas para esse jogo?! Vocês não andam a ler o jornal, seus marotos...

Bem, vamos às cartas para esta semana.

Mistério do Nilo

O *Nuno Paulo Ferreira*, da Praceta Capelo, 1, 2.º-esq.º, 2725 Mem-Martins quer trocar jogos com outros leitores. E quer também colaborar com o jornal do «Poço», pelo que enviou alguma informação de que se destaca a solução (e o mapa) de *Mistério do Nilo*.

LEGENDA:
 B. - BOMBAS
 G.C. - G. CHOVA
 P. - PISTOLA
 M. - INIMIGOS
 S. - SENTIDO EM QUE OS INIMIGOS SE MOVEM
 L. - LA DE INIMIGOS
 M. - MIMICA EN CASO DE PARTE ULTRAFRASE AO PRINCÍPIO DA FASE (CARTÃO)

NOTA: SE AO AVANÇAREM CADA FASE, AVANÇAREM ESSA FASE, BASTA FAZER O LOAD DESSA FASE PARA MÓS TERREM QUE AVANÇAR A JOGAR DO PRINCÍPIO)

PARABENS ACABARAM O MISTERIO DO NILO

MISTÉRIO DO NILO — No mapa deste jogo todos os «écrans» estão numerados para uma melhor distinção. Nos «écrans» 15/38/39 tem que se subir à varanda e à palmeira para se poder passar ao «écran» seguinte. No «écran» 6 têm que matar primeiro o inimigo que está na telhado e só depois se matam os inimigos que estão no chão. No «écran» 17 (que é o mais difícil do jogo!) têm que descer para a cabana o mais rápido possível (isto utilizando o homem da pistola) e matar o inimigo que está dentro da cabana, de seguida viram-se para trás (para a esquerda) e matam o inimigo que vem de cima, e está feito o mais difícil. A seguir avançam (para a esquerda) até ao fim do «écran» e rapidamente viram-se para a direita e matam o inimigo que está em cima da cabana e dentro dela (tudo isto com o homem da pistola), feito isto passem ao «écran» seguinte. Na parte do comboio tenham cuidado, pois os inimigos nalgumas zonas não se vêem. O mapa foi feito por mim mas eu mando uma cópia pois o original tenho em casa. O mapa do *Flying Shark* (só com os dois primeiros níveis) não foi feito por mim.

P.H.M. PEGASUS — Neste jogo (que é excelente!) existem várias missões (1 a 8). As teclas para este jogo são: X-PAUSA — 1/2/3/4/5 - POTÊNCIA DO MOTOR O/P - DIRECÇÃO V - MODO (manobra/combate). No modo de manobra são: K/L - TEMPO 6/7/8/9 - MOVER CURSOR. No modo de combate são: Q - POT. MAX. T - RADAR BREAK - FIRE A - POT. MIN. R/Y - ALCANCE DO RADAR 6/7/8/9 - ARMAS. Neste jogo existem dois modos de jogar: o modo de manobra e o de combate.

No modo de manobra (aparece o mapa do mediterrâneo ou do Golfo Pérsico), controlamos o movimento do nosso barco («Hidrofool»), cargueiro e dos nossos dois helicópteros. Para os mover, pôr o cursor (com as teclas Q/A/O/P) na posição que se quer que o barco vá e carregar nas teclas de velocidade. Quando há inimigos à nossa volta aparecem uns pontos no «écran» (dentro dos círculos) e nesse caso, cuidado! Quando estamos a ser atacados o computador começa a tocar e é hora de passar ao modo de combate. Neste modo vemos a ponte do navio e temos vários indicadores. Do lado esquerdo temos as várias armas. Em cima existe um indicador «LOCK» que começa a piscar quando algum míssil teleguiado é lançado contra nós, nessa altura o melhor é utilizar o «CHAFF» e procurar escapar. Ao centro está o radar que é bastante útil, pois com ele poderemos ver os barcos que estão à nossa volta. Do lado direito encontra-se a bússola, o alcance do radar, um indicador de profundidade da água («DEPTH» que se acende quando estamos em águas pouco profundas (e nesse caso é melhor sair-mos de lá). Existe também do lado direito um indicador de danos do nosso barco que se vai acendendo à medida que sofremos estragos. Feito isto, bom jogo!

Flintstones ainda

O *Pedro Alexandre Gonçalves*, da Quinta dos Pinheiros, lote 67, 2500 Caldas da Rainha, andou «a pintar» em *Flintstones* e decidiu explicar algumas coisas. Pelo caminho, aproveitou para meter alguns «pokes» no balde. Que se publica para todos aqueles que andam à mingua dos ditos.

FLINTSTONES — 1.ª parte: Para pintar a sala, não se preocupem com a *Peebles* e pintem primeiro a parte de cima com a ajuda do escadote (não pintem mais de duas partes sem molharem o «pincel»). Para pintar a parte de baixo já têm de ter cuidado com a *Peebles*.

No fim das «pinturas» vão de «carro» com o

Barney, jogar «bowling». No caminho não se preocupem com as rodas da frente mas sim com as de trás. No caso de sair uma roda vão para trás do «carro» e carreguem cima/baixo para elevarem o «carro», depois é só ir buscar a roda, pô-la e andar.

2.ª parte — Para jogar «bowling» basta carregar em SPACE para dar velocidade à bola. Para quem quiser ser mais preciso, deve usar «cima» e «baixo» para atirar a bola do centro, esquerda ou direita da pista. Podem usar as teclas esquerda e direita, em qualquer das outras posições, para lhe dar efeito. No labirinto sei pouca coisa mas posso dizer que existe uma espécie de almofadas que servem de elevador.

TECLAS — 0 - cima: K - baixo: Z - esquerda: X - direita.

NIGEL MANSELL'S — Quando se despistarem e andarem à roda só carreguem na tecla direcciona oposta à direcção do FI.

GAUNTLET — POKE 35170, 0

LIGHTFOCE — POKE 40725, 0

1942 — POKE 65400, 42

SIR FRED — POKE 46647, 201

ASTERIX — POKE 36515, 182

QUAZATRON — POKE 34149, 33: POKE 34150, 24: POKE 34151, 246

COMMANDO — POKE 25020, 0

MANIC MINER — POKE 35136, 0

PAPER BOY

10 LOAD "" CODE

20 FOR f = 65302 TO 65307

30 READ a: POKE f, a: NEXT f

40 POKE 65110, 22: POKE 65111, 255
 50 RANDOMIZE USR 65000
 60 DATA 50, 151, 187, 195, 86, 5
 POGO = POKE 44259, 182

Aprender Basic

O *João Manuel Baeta Barata*, da Rua do Vale de Santo António, 92, 2.º-esq.º, 1100 Lisboa (atenção, este leitor quer trocar jogos) anda a dar os primeiros passos na linguagem *Basic* e quer saber de um bom livro para começar. Bem, o mais aconselhável, se estás a começar, é mesmo o manual do teu computador. Já te dá umas luzes e fôlego para maiores voos. Mas se estás mais avançado, procura um dos títulos da Verbo sobre informática. Uma viagem até a uma boa livraria de informática (já foste à biblioteca local ou da tua escola?) pode ser recompensadora. Boa sorte. Ah!, mas o João não escreveu só por isto. Olhem mais adiante!

WONDER BOY — POKE 34362, 0 (vidas)

THING STRIKES BACK — POKE 45255, 0

TRIAIOS — POKE 31724, 0 (tempo); POKE 34288, 0 (dinamite); POKE 38116, 0 (munições)

BOULDERDASH II — POKE 31481, 0 (vidas)

KILLER RING — POKE 33636, 0 (vidas)

ÚLTIMA RATIO — POKE 55062, 0 (vidas); POKE 52424, 182

BUBBLER — POKE 57514, 12 (vidas); POKE 52533, 0 (tempo)

METROCROSS — POKE 44490, 12 (tempo)

SLAP FIGAT — POKE 48873, 0 (vidas)

«Dicas»

No **BUBBLE BOBBLE** além do truque já conhecido de carregar '1' ou '2' para continuar a jogar, quando o jogo acaba, é de notar que só há 6 créditos

prisão **escadas**

dinamite **tocha roxa** (quando se dispara morrem todos os inimigos desse quadro)

boca de incendio **janelas que têm inimigos**

plataforma **janelas que não têm inimigos**

Inicio F Fim **vida extra**

NIVEL 8

NIVEL 9

feito por: Anibal José Cardia

mapa do ACTION Force II

NIVEL 7

NIVEL 6

feito por: Anibal José Cardia

mapa do ACTION Force II

prisão

dinamite

boca de incendio

plataforma

escadas

tocha roxa (quando se dispara morrem todos os inimigos desse quadro)

sanheira (ao disparar aumentamos a energia que gasta o "herói")

janelas que têm inimigos

janelas que não têm inimigos

vida extra

I Inicio
F Fim

para fazer isto. Ainda neste jogo, se chegarem ao nível 20 sem morrerem, jogam num «quadro mistério» cheio de diamantes e que dá uma pontuação muito grande. Neste jogo cada rebuçado que apanhamos serve para nos dar melhores tiros (bolhas). Há dois tipos de rebuçado: um dá-nos tiros mais rápidos; outro atingirmos mais longe.

Há também o sapato que serve para andarmos mais rápido, um bule que nos dá todas as qualidades de tiros, a bengala que nos dá um bónus grande quando completarmos o quadro em que estamos, há também as cruces que produzem vários efeitos: encham o quadro de água que mata os bichos; dão-nos setas como tiro que ao dispararmos para os inimigos os matam imediatamente e outras que produzem um género de explosão que mata igualmente os inimigos.

- THAT'S THE SPIRIT** (teclas):
- O — esquerda
 - P — direita
 - E — seleccionar objecto
 - R — conexão de objectos (pôr os objectos que queremos conectar um por cima do outro)
 - T — apanhar objectos
 - Y — largar objectos
 - U — atirar objectos
 - A — LOAD posição
 - S — SAVE posição
 - D — ligar/desligar som
 - F — praguejar (este efeito é uma surpresa)
 - G — dormir
 - H — comer
 - J — beber
 - K — entrar em portas
 - L — sair de edifícios
 - ENTER — disparar
 - Z — sair da pausa
 - X — comprar objectos
 - C — ler sinais
 - V — examinar objecto
 - M — usar objecto

- BOUNTY BOB STRIKES BACK** — Carregar na tecla '2' para opções e introduzir o código em baixo. O código para o nível 4 é 'IHB'.
- As teclas são:
- Q — entrar em portas e elevadores
 - A — sair de portas e elevadores
 - O — esquerda
 - P — direita

- M — saltar
- JUDGE DREED** — Além das teclas normais de deslocamento, e disparar há as seguintes:
- T — P — escolher tipo de bala
 - J — L — escolher nível
 - ENTER — escolher relatório
- JAIL BREAK** (teclas)
- Q — esquerda
 - W — direita
 - I — cima
 - J — baixo
 - O — disparar
 - SPACE — escolher arma

FIGHTER PILOT é uma simulação de voo baseada no avião norte-americano "D15 EAGLE". Tem 5 opções aparte outras variantes que podem escolher. Quanto às opções temos:

- A) PRÁTICA DE ATERRAMENTO**
O seu avião está a 1700 ft de altitude e a 6 milhas da pista. O trem de aterragem está em baixo. Use o motor e os elevadores para se aproximar da pista. O rumo pode ser tomado a partir do sistema de instrumentos de aterragem (ISL) e do computador de voo. Mal toque a pista reduza o motor a zero e meta travões.
- B) PRÁTICA DE VOO**
O seu avião está parado no início da pista virado a norte. Para descolar vai ter que acelerar o motor 100% e carregar na tecla 6 quando atingir a velocidade de descolar. A aceleração máxima é atingida carregando nos travões. Se tencionar ultrapassar a velocidade de 300 K, depois de levantar voo tem que recolher o trem de aterragem. Levantar voo também se consegue à menor velocidade com os 'plaps' no máximo.
- C) ATERRAMENTO 'CEGA'**
Nesta opção você não tem visão acima dos 50 ft para as opções 'A' e 'B'. O horizonte nunca aparece, tem que voar usando só o radar e o computador de bordo.
- D) TREINO DE COMBATE AR-AR**
Você encontra-se a 2 milhas atrás do inimigo e à mesma altitude. Selecciona a letra 'C' e o computador dá-lhe a distância, a velocidade e a altitude do inimigo. O inimigo deve voar a 550 K e não o ataca.

Manobre o seu avião quando avistar o inimigo e abra fogo quando ele passar na sua mira.

E) COMBATE AR-AR

Esta é a opção final. Você tem que ser um «ás» nas outras pois esta simula um combate real. É responsável pela defesa de 4 bases: BASE, DELTA, TANGO, ZULU. A sua base de origem é 'BASE', tem que levantar voo e destruir os aviões inimigos que vão atacar as bases. Use o seu radar e o computador de voo para localizar os aviões inimigos. Quando os localizar, guie o seu avião para uma rota de interceptação. O combate visual ocorre a menos de 1 milha e a uma altitude menor que 5000 ft em relação ao inimigo. Então irá começar o verdadeiro combate pois o inimigo tentará abatê-lo. O seu avião só pode ser atingido 4 vezes (mostrado no radar pela mudança de cor). Se durante o combate vir que já não aguenta mais, há que fugir e procurar a base mais próxima ainda não destruída.

- Teclas a usar:
- 5 — esquerda
 - 8 — direita
 - 6 — subir
 - 7 — baixar
 - CAPS SHIFT — leme esquerda
 - Z — Leme direita
 - Q — acelera
 - A — reduz
 - W — «flaps» cima
 - S — «flaps» baixo
 - U — trem aterragem
 - B — travões
 - M — mapa
 - SYMBOL SHIFT — I L / computador
 - O — canhões (só em combate)
 - H — pára
 - J — acaba
 - N — próximo farol
 - C — combate
- Action Force** mais prà frente
- Mapas dos níveis seis a nove de AFII, eis o que o **Anibal José Cardia Roboredo**, da Rua 28 de Setembro, 62-B, 2.º-dt., 2830 Barreiro, enviou para o «Poço». Agora é tudo mais fácil. E para os esquecidos eis um conjunto de «dicas» que o Anibal rabiscou numa folha de papel.
- Para mim a melhor arma é a «bazooka», pois quando se dispara contra as janelas partem-se os vi-
- (Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

dros e assim os inimigos já não aparecem nessa janela.

No final de quase todos os níveis existe uma prisão que tem em cima um inimigo com dinamite, pois se não o matarem o jogo acaba-se mesmo tendo algumas vidas.

Quando há no mesmo quadro uma porta e uma boca-de-incêndio mata-se primeiro a boca-de-incêndio e só depois o inimigo.

A boca-de-incêndio dispara, tenham cuidado.

A bandeira, ao disparar contra ela, aumenta a energia que vai gastando o nosso companheiro.

A tocha roxa, quando se dispara, fica uma tocha vermelha e assim os inimigos que se encontram nesse quadro morrem.

Marauder é assim

Rui Guilherme Barros, Rua 5 de Outubro, 160, 2.º-esq.º, Fonte Santa, Caparica — 2825 Monte da Caparica, já sabe coisas de *Marauder* e por isso ei-lo a escrever para o Poço.

- Nunca permaneçam muito tempo no mesmo sítio porque passará uma nave e atirárá uma bomba.

- Existem uns quadrados no jgo que estão sempre a mudar de cor. Se disparar-mos sobre eles o efeito será variável conforme a cor em que o quadrado estava quando foi atingido. Apresento em seguida a lista das cores e os seus respectivos efeitos.

VERMELHO — bomba extra

AMARELO — escudo durante dez seg.

CYAN — vida extra

AZUL — inverte os controlos

MAGENTA — perde-se uma vida

VERDE — metralhadora anulada durante 10 seg.

- Para passar para o nível 2:

Quando chegarem a um ponto onde não se avança mais, carreguem nas teclas cima/esquerda e fire. Assim rebentará com um lança-mísseis. A vossa passagem de nível ficará então mais facilitada.

Mailstrom corrigido

Alguma informação aqui publicada sobre o jogo *Mailstrom* parece não ser a mais correcta. Pelo menos é o que pensa o Fernando Elson Mourão, do Casal dos Penedos, São Paulo de Frades, 3000 Coimbra, que já avançou um bocado neste jogo e escreveu dizendo o que sabia. E a que juntou mais alguma informação sobre outros jogos. Quem tiver algumas dúvidas, pode escrever ao Fernando (ou usar o telefone (039) 31 815.

MAILSTROM

Primeiro apanha-se a sombra, depois vai-se junto do primeiro marco do correio e larga-se a bomba e foge-se para longe. Depois da bomba explodir aparecerá uma mala, apanha-se a mala e entra-se na carrinha, depois dentro da carrinha escolhe-se o quadrado que diz BOV e num dos espaços em branco dispara-se e será revelado o conteúdo da mala que podem ser armas, uma chave, ou até pode não ser nada. As armas que eu conheço até agora são uma arma 1.ª fase que estoura com os outros marcos do correio e outra na 2.ª fase que é uma arma de calor para matar homens. No marco também podem aparecer sacos de cartas, mais munições, outra bomba ou supervelocidade. Geralmente a 1.ª mala tem armas e munições que serão escolhidas no quadrado que diz ARM, depois de escolher o ARM aparece outro «menu» com um alvo que poderá vir a ter + alvos e diferentes, mas neste caso só há este para escolher e o alvo aparece na rua. Agora tem de se levar o alvo para a portinhola do marco do correio e dispara-se uma vez e geralmente aparece outra mala. Repete-se a operação como se fez com a primeira mala e essa mala geralmente tem supervelocidade só accionada em andamento no quadrado que diz SPM.

Depois disto tudo vai-se fazendo o mesmo com os sacos, só que com os sacos fica um saco no BOV e cada vez que se lá vai pôr outro ele diz o número de sacos que temos na carrinha.

Depois da primeira passagem pela rua aparece o depósito que diz IN e OUT. Ai, no IN põe-se os sacos que se vão buscar ao BOV e se larga lá, e no OUT vai-se buscar cartas para se entregar nas portas com o respectivo número que fica com um quadrado roxo. Para entregar as cartas é só chegar perto da porta e o quadrado roxo desaparece.

Depois, vou continuar o trabalho do Marco Bruno Pinheiro Marques sobre o 007 em relação à passagem do 5.º nível.

007 — 5.º nível — Antes do nível começar (só a partir do 2.º) aparece um «écran» com 4 quadrados com armas e outras coisas e com um quadrado no meio em contagem decrescente. O quadrado do canto superior esquerdo está branco e os outros estão pretos. Com as teclas escolhe-se aquela arma (para o 5.º nível só) que parece um arco incorporado numa espingarda e dispara-se. Quando começa o nível, carrega-se, o mais rápido possível, nas teclas para baixo e para a esquerda até se chegar aos arbustos, em qualquer ponto dos arbustos dispara-se, sempre na maior rapidez e aparecerá o nome da arma («CROSBOW»), depois aponta-se o alvo para uma das partes do balão, dispara-se e ele desaparece. Rebentam-se os balões todos e depois vai-se aos arbustos buscar a WALTER PPK, porque o homem não morre com a «Crossbow», e dispara-se duas vezes e ele desaparece.

No 6.º nível escolhe-se a pistola que tem as duas coisinhas em baixo do cano e temos de usá-la nos homens que aparecem à nossa frente. O resto não sei porque só passei uma vez desta fase.

TVI SIM

10 REM ATV SIM
20 CLEAR 25400
30 FOR N = 65500 TO 65532
40 READ A: POKE N, A: NEXT N
50 DATA 221, 33, 0, 64, 17, 0
60 DATA 27, 62, 255, 55, 205, 86
70 DATA 5, 221, 33, 56, 99, 17
80 DATA 64, 156, 62, 255, 55, 205
90 DATA 86, 5, 175, 50, 90, 235
100 DATA 195, 176, 214
110 RANDOMIZE USR 65000

SUPER STUNT MAN

10 REM SUPER STUNT MAN
20 CLEAR 24999: LOAD " " CODE 16384
30 POKE 23322, 201: RANDOMIZE USR 23296
40 POKE 25517, 0: REM TAKES INFINITOS
50 RANDOMIZE USR 25000

Where Time Stood Still

E só para o 128 K... mas é bom que se farta. Trata-se de *Were Time Stood Still*, uma aventura com gráficos do género de *The Great Escap* mas uma história muito mais complicada. E as primeiras dicas chegam desde Castelo Branco, onde o Luís Miguel Antunes Costa, da Rua Diogo da Fonseca, 20, r/c. (o código postal é o 6000), andou às voltas na selva.

Quanto às sugestões, nada feito por ora, embora a vontade seja alguma, de se apontar nesse sentido. A tua referência à crítica de jogos tem alguma razão, mas isso deve-se ao facto de ser feita com alguma antecedência e também devido a, por vezes, ser necessário esperar para ter informação sobre um jogo para que vocês fiquem a saber algo mais do que o tipo de jogo e as teclas. E este trabalho todo é feito «a solo» e acumulado com muitas outras coisas. De qualquer modo, fazer-se sempre melhor é o lema aqui na casa. E pelas cartas recebidas parece que o objectivo foi conseguido. Não concordas?

Pronto. É tempo de ir espreitar o teu material, que deve andar aqui por perto. E quando a «Smash» tiver novidades para dar, dá notícias para o Poço.

Frontline com mapa

«Pokes» que entram nos jogos dele, um mapa de *Frontline* e a vontade de trocar jogos com outros leitores, eis tudo o que o Pedro Abrantes pôs na carta enviada para o Poço desde a Avenida Marginal, 54, 2.º-esq.º, 2725 Mem Martins, Algueirão.

BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE — POKE 41302, 58
ROAD WARS — POKE 43059, 0 (Jogador 1)
POKE 43078, 0 (Jogador 2)
THROUGH THE TRAP DOOR — POKE 47492, 0
WONDER BOY — POKE 34362, 0: POKE 34106, 195: POKE 40816, 195: POKE 41250, 195: POKE 41870, 195
PROHIBITION — POKE 30235, 201

DAN DARE 2 — POKE 58278, 62: POKE 58279, 80: POKE 58280, 18: POKE 58281, 201

GAME OVER 1 e 2

10 CLEAR 3 e 4
20 LOAD " " CODE 23296: POKE 23330, 195: RANDOMIZE USR 23296
30 CLS: POKE 23658, 0: IF PEEK 31643 = 1 THEN POKE 38631, 201: POKE 31643, 0: POKE 32382, 0: POKE 33452, 0: POKE 38695, 0: GO TO 50
40 POKE 32420, 0: POKE 32582, 0: POKE 33481, 0: POKE 39337, 0
50 POKE 23330, 49: POKE 23331, 0: POKE 23332, 0
60 RANDOMIZE USR 23330

SUPER STUNTMAN

20 CLEAR 24999: LOAD " " CODE 16384
30 POKE 23322, 201: RANDOMIZE USR 23296
40 POKE 25517, 0
50 RANDOMIZE USR 25000

BLIND PANIC

20 CLEAR 29999
30 LOAD " " CODE: LOAD " " CODE 16384
40 LOAD " " CODE 30976
50 POKE 40596, 201: POKE 38688, 195
60 RANDOMIZE USR 32768

GHOST 'N' GOBLINS

10 CLEAR 65000
20 LOAD " " CODE
30 POKE 65277, 200: POKE 65281, 245: POKE 65256, 111: POKE 65257, 85
40 FOR N = 65477 TO 65496: READ A: POKE N, A: NEXT N
50 RANDOMIZE USR 65224
60 DATA 33, 208, 255, 34, 174, 96, 1, 112, 234, 197, 201, 33, 191, 194, 34, 217, 140, 195, 3, 128

SCUMBALL

20 CLEAR 24599
30 LOAD " " SCREEN \$: LOAD " " CODE
40 POKE 49098, 99
50 POKE 49093, 50
60 POKE 65036, 0: POKE 65037, 0
70 POKE 52801, 0
80 52866, 0
90 POKE 52928, 0
100 PRINT USR 49048

EL CID

10 CLEAR 254
20 FOR N = 25450 TO 25476: READ A: POKE N, A: NEXT N
30 DATA 221, 33, 0, 64, 17, 0, 27, 62, 15, 55, 205, 86, 5, 221, 33, 156, 99, 17, 76, 154, 62, 15, 55, 205, 86, 5, 201
40 RANDOMIZE USR 25450
45 POKE 45615, 62: POKE 45616, 100: POKE 45617, 0
46 POKE 45626, 62: POKE 45627, 100: POKE 45628, 0
50 RANDOMIZE USR 45500
Nota: Meter só depois do *Basic* ou segundo bloco.

ROLLAROUND

10 CLEAR 65500: LOAD " " CODE
15 LOAD " " CODE
20 FOR F = 65030 TO 65043
25 READ A: POKE F, A: NEXT F
30 RANDOMIZE USR 65000
35 DATA 175, 50, 180, 120, 50, 221, 120, 62, 6, 211, 254, 195, 0, 91

VENOM STRIKES BACK

10 CLEAR 24570
20 LOAD " " CODE
30 FOR F = 65380 TO 65393: READ A: POKE F, A: NEXT F
40 RANDOMIZE USR 65280
50 DATA 62, 58, 50, 221, 179, 50, 162, 186, 50, 208, 194, 195, 0, 145

DRUID 2

10 FOR F = 65024 TO 65031
15 READ A: POKE F, A
20 NEXT F
40 LOAD " " CODE
45 POKE 64058, 254
50 RANDOMIZE USR 64000
1000 DATA 62, 58, 50, 60, 117
110 DATA 195, 0, 111

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

DEATH OR GLORY

10 CLEAR 24231
 15 LOAD " " SCREEN \$
 20 LOAD " " CODE
 30 POKE 37788, 201: POKE 37912, 201
 40 POKE 38117, 201: POKE 38189, 201
 50 RANDOMIZE USR 33664

PLEXAR

40 LOAD " " CODE
 50 LET X = 37329: POKE X, 195
 60 POKE X + 1, 0: POKE X + 2, 98
 70 FOR F = 25088 TO 25094: READ A:
 POKE F, A: NEXT F
 80 DATA 175, 50, 138, 186, 195
 90 DATA 136, 144
 100 RANDOMIZE USR 37263

TRANSMUTER

10 LOAD " " CODE 16384
 20 FOR F = 23317 TO 23324
 30 READ A: POKE F, A: NEXT F
 40 DATA 62, 201, 50, 202
 50 DATA 111, 195, 206, 93
 60 RANDOMIZE USR 23296

FRONT-LINE

O objectivo do jogo é ir apanhar a caixa de documentos e depois ir para o laboratório.

Teclas:

- Z — esquerda
- X — direita
- Y — cima
- N — baixo
- K — fire
- SPACE — granadas
- ENTER — meter minas

Curtas do Progresso

Ou melhor, da Travessa do Progresso, no Cartão, de onde escreve o *Carlos J. C. Pereira*.
STARSTRIKE II — Para ter escudo infinito, teclar 2 e escrever HEAR AND OKEY.
OUT RUN — Utilizar a caixa de velocidades para abrandar. É mais seguro e melhor.
TRANSMUTER — No 2.º nível, é bom que se tecle o escudo, se não é muito difícil passá-lo.
BARBARIAN — Carreguem enquanto jogam em SYMBOL SHIFT (o jogo fica mais lento).

Curtas da Cruz

Da Cruz de Pau, mais exactamente do *Paulo Miguel Cidade Alpoim*, que andou a recolher «nicos» de informação para encher a carta que fez chegar ao Poço da Cidade.
SIR FRED — Quando a princesa não está ao pé do diamante está na prisão, e precisa-se da chave para lá entrar.
SABOTEUR I — Para recuperar a energia deixem-se estar parados.
FRIGHTMARE — Apanhem tudo o que der para apanhar. Não gastem balas a imobilizar o inimigo grande pois o efeito é momentâneo.

FRONT-LINE

G - GRANADAS

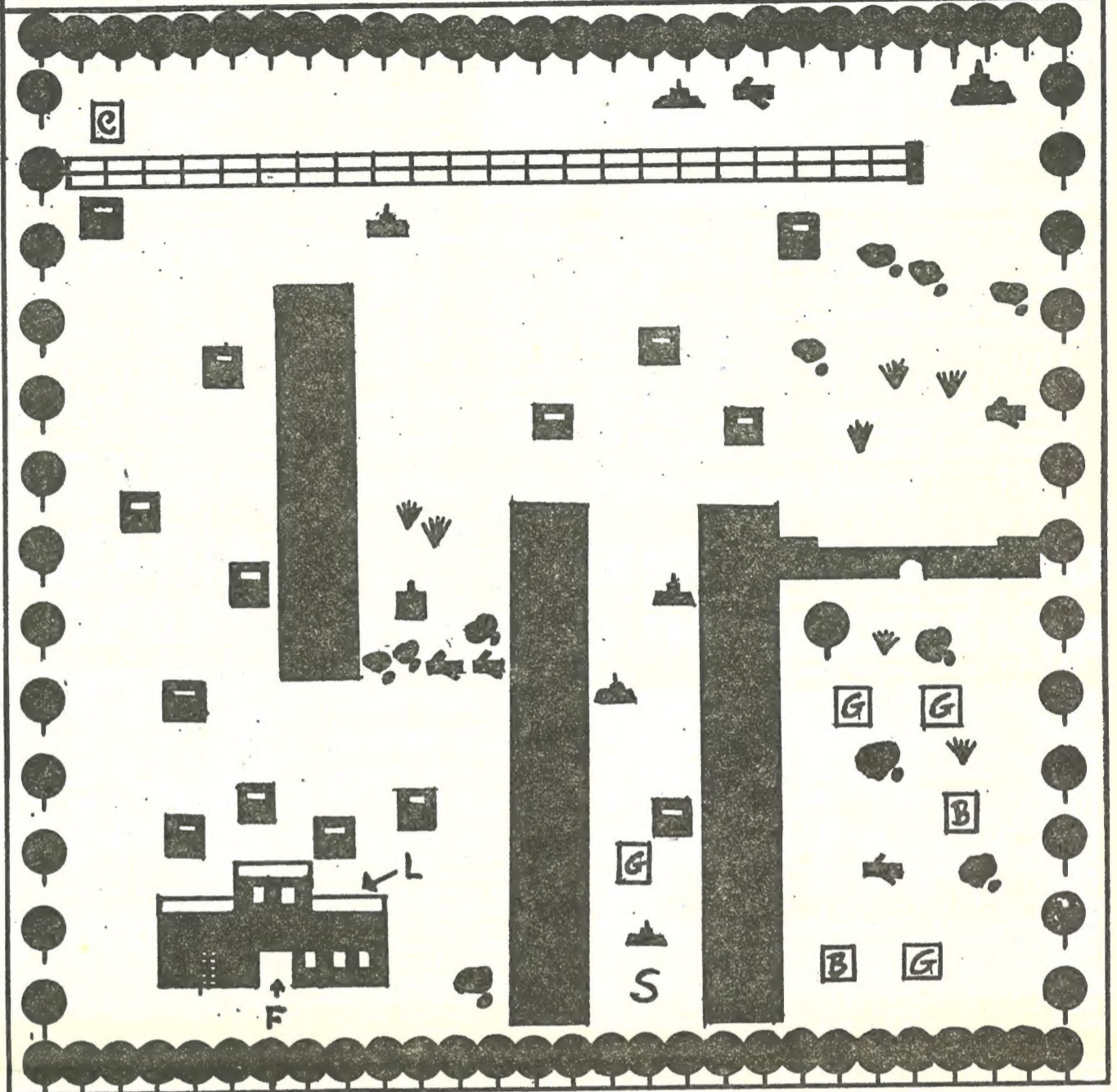
B - Nº DE BALAS

C - CAIXA DE DOCUMENTOS

S - COMEÇO

F - FIM

L - LABORATÓRIO



BIONIC COMMANDOS — Para mudar de nível andem para cima e para a direita.

COMMANDO — Para passar de níveis coloquem-se do lado direito dos portões na diagonal sempre a disparar.

Pokes

COMMANDO — POKE 46315, 0

SIR FRED — POKE 46647, 201

BLUE THUNDER — No primeiro nível (para passarmos) temos que destruir os quatro tijolos sem que o raio nos atinja.

BLACK LAMP — Para mudar de sala coloquem-se de frente para as pontas e primam FIRE.

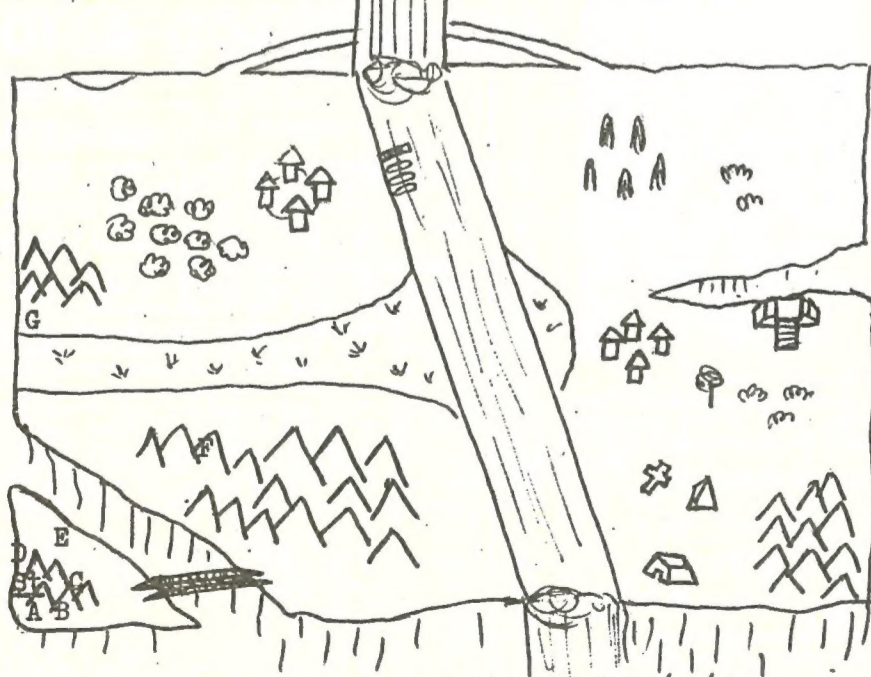
STREET SPORTS BASKETBALL — Para ganhar a bola, quando ela está no meio campo carreguem no botão frente que o computador desvia-se. Para encenar aconselho-vos que vão para baixo do cesto e primam FIRE.

YAKARI WARRIORS — Quando destruírem os tanques apanhem os quadrados que lá estão dentro, eles dão munições, mas, cuidado, não confundam com os que piscam porque esses são minas.

É tempo de fechar ...

Pois é. Por esta semana acabou-se. Com, como se disse, algumas coisas mesmo boas a surgirem. Mas esperem só pela semana que vem. É que há mapas novos e «dicas» frescas. Além, claro, de críticas a jogos. Contudo, o que é preciso é ir um pouco mais pra frente. Com «A Capital».

MAPA E DICAS POR: LUÍS MIGUEL ANTUNES COSTA - CASTELO BRANCO



WHERE TIME STOOD STILL
 1988

MAPA DE "Where Time Stood Still" - SÓ PARA SPECTRUM 128K/+2/+3

St — Início do jogo. Objectos (alguns — principais): A — Mala, B — Comida, C — Corda, E — Caixa de 1.º socorros, G (Escondido) — Dinamite, F — Faca. Alguns dos personagens já trazem objectos consigo. Exemplos: Dirk (nos «menus», 3.º personagem) — Relógio (pode-nos dizer as horas). Glória — Uma espécie de brinquedo que é útil para dar aos pigmeus na 1.ª aldeia (perto da cascata ao Norte, no mapa. Para atravessar o pântano — Ir por um dos caminhos (o 3.º a contar do rio) que zigzagueiam por cima da água. Escolher um dos personagens mais ágeis primeiro (Dirk ou Glória) e nunca se aproximar das bermas durante o caminho. Aldeia — Largar o brinquedo que a Glória tem. Os pigmeus darão objectos em troca. Dirk consegue traduzir o que os pigmeus dizem. É bastante útil. Perigos — Para escapar aos dinossauros, fugir para as florestas. Normalmente nunca vão para lá. Pterodáctilos (os que voam) — Não há hipótese de lhes escapar! Monstro marinho (no pântano) — Não se aproximar da beira do percurso. Pigmeus — Nunca os atacar — assim eles também não nos atacam. Para atravessar o rio — Pura e simplesmente nadar (Não nos deixando levar pela corrente.) Quanto a WTSS é tudo. Lembrem-se de que este jogo é só para 128K!

ACTION FORCE II — VIDAS INFINITAS — 5 REM Versão Orvil; 10 CLEAR 24276: LOAD " " CODE; 20 RANDOMIZE USR 600000: POKE 23739,111; 30 LOAD " " CODE: POKE 23739,244; 40 POKE 51904,0: POKE 51455,201; 50 POKE 68579,49: RANDOMIZE USR 51512. NOTA: Se a sua versão não é a da Orvil, podendo ser outra qualquer, tente o seguinte: Substitua a linha 10 e 20 por: 10 CLEAR 24276: LOAD " " SCREENS: POKE 23739,111.

CYBERNOID — VIDAS INFINITAS — Definam as teclas como «YXES» — Voltem a definir como quiserem e terão vidas infinitas.

